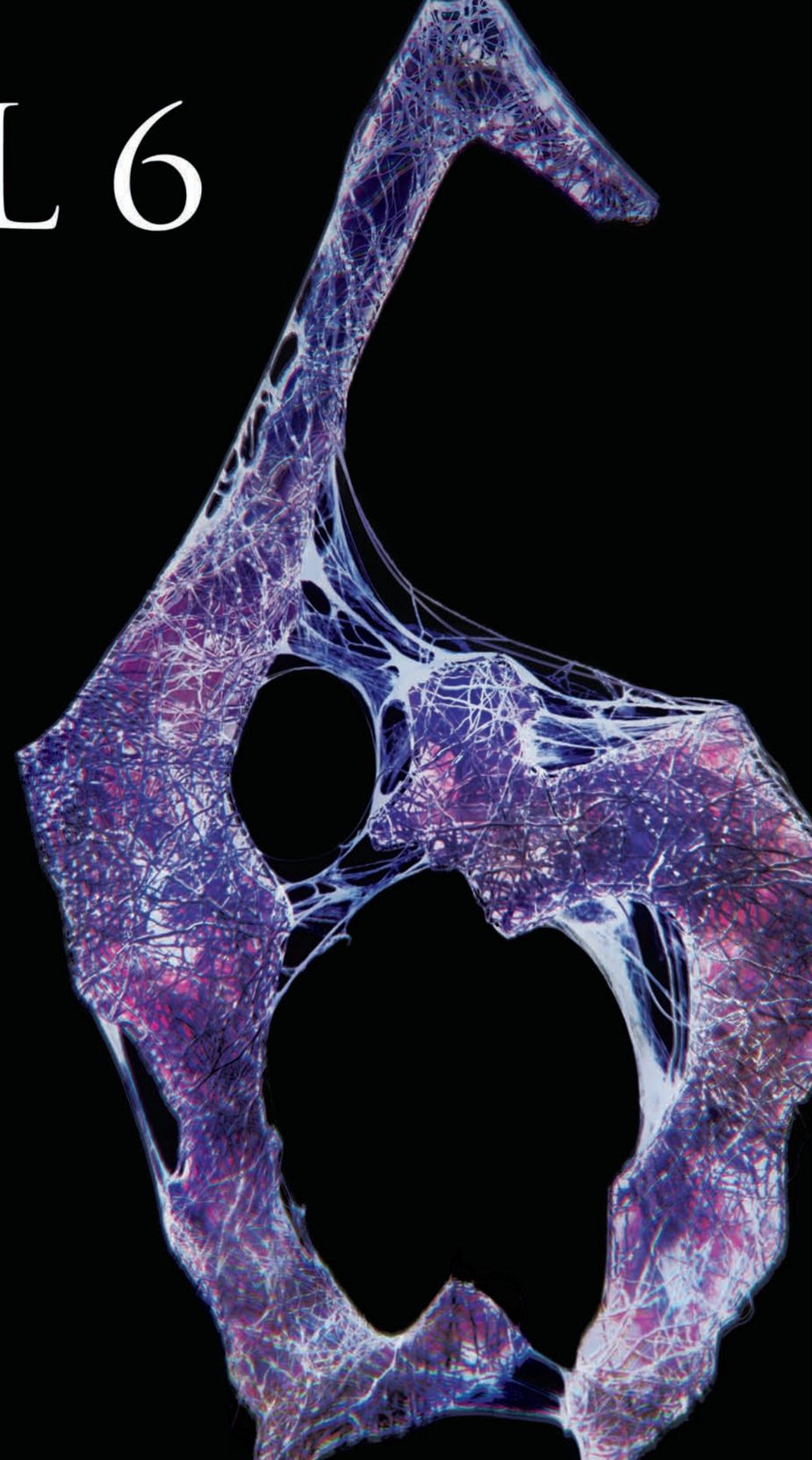
RESIDENT EVIL 6
ARTWORKS
IL DESIGN DELLE CREATURE



Una creatura ben concepita è allo stesso tempo orripilante e affascinante: proviamo l'istinto di fuggire, ma non resistiamo alla tentazione di guardare. Dal primo, famelico debutto sullo schermo dei cani zombi nel primo Resident Evil, le creature sono un elemento essenziale dell'esperienza di Resident Evil, una vera icona della serie.

In Resident Evil 6, il virus C scatena un nuovo tipo di terrore biologico, perciò ci siamo impegnati al massimo per realizzare creature diverse da tutto ciò che si era visto prima, nei titoli di Resident Evil e altrove. Fin dalle prime fasi del design, il concept è stato quello del cambiamento. Non stiamo parlando di design statici passati dal bozzetto, al disegno, e poi semplicemente replicati sullo schermo: molte di queste creature mutano sotto gli stessi occhi dei giocatori, alcune addirittura in risposta ai loro attacchi. È una vera emozione vedere le nostre creazioni che prendono forma in modo così dinamico nel gioco finale, grazie agli sforzi dei nostri colleghi del team di sviluppo.

In questo libro trovate bozzetti, studi e note dei designer raccolti durante l'ideazione delle creature di Resident Evil 6. Uno scorcio del processo di game design che speriamo troverete interessante. A nome dell'intero team, vorremmo ringraziare tutti i fan, il cui sostegno ci consente di proseguire il lavoro che amiamo, creando mostri pronti a terrorizzare e deliziare i giocatori in ogni angolo del mondo.

Il team di design di Resident Evil 6
a Capcom

INDICE

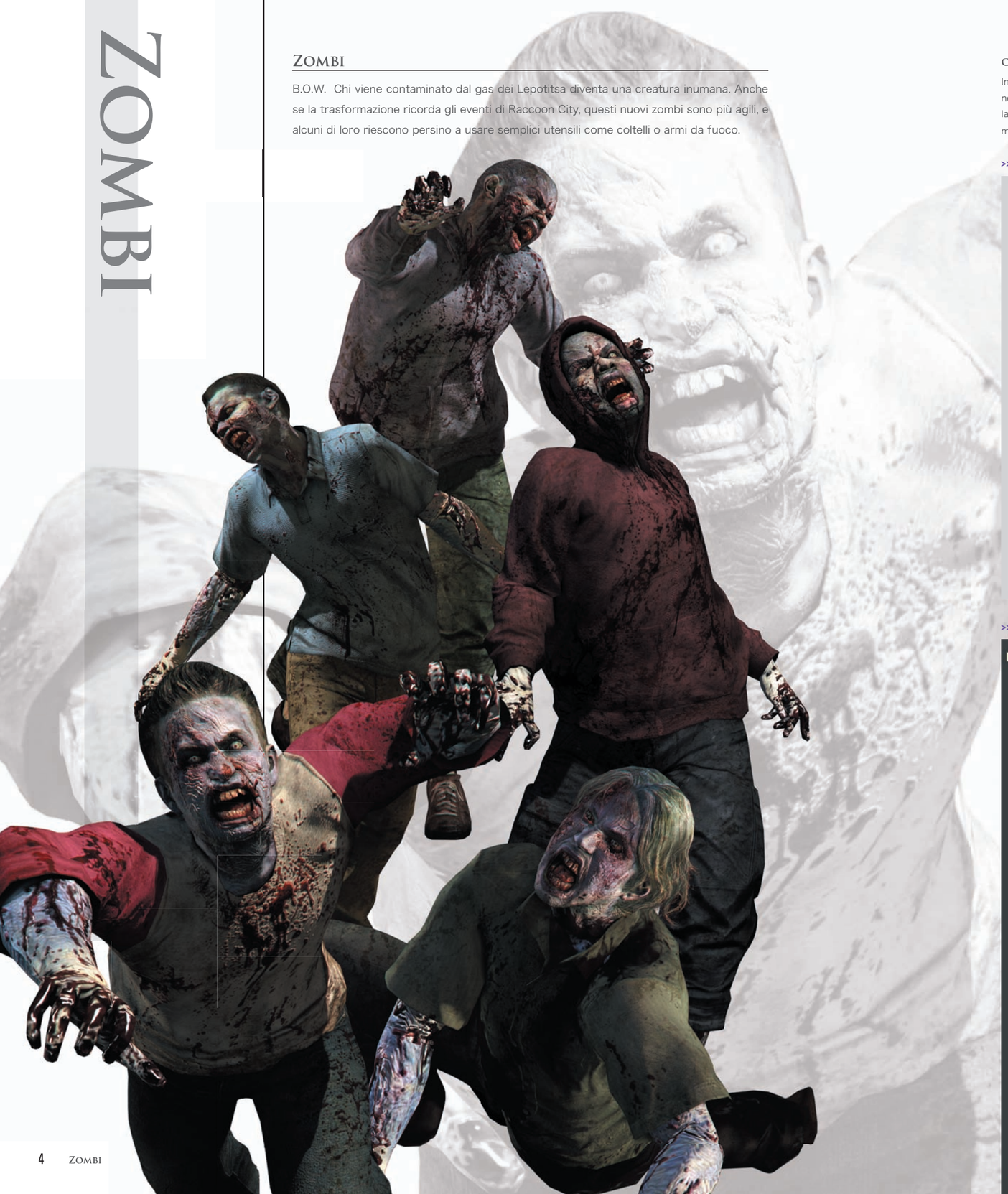
ZOMBI 4
SHRIEKER 10
WHOPPER 12
BLOODSHOT 14
J'AVO 16
J'AVO(CINA) 18
J'AVO(MUTAZIONI) 20
GLAVA-SMECH 22
GLAVA-BEGUNATS 23
GLAVA-DIM 24
TELO-KRLJUSHT 26
TELO-EKSPLOZIJA 27
TELO-MAGLA 28
RUKA-KHVATANJE 29
RUKA-SRP 30
RUKA-BEDEM 32
NOGA-LET 34
NOGA-OKLOP 35
NOGA-TRCHANJE 36
NOGA-SKAKANJE 37
CHRYSALID 38
MUTAZIONI COMPLETE 40
NAPAD 40
STRELATS 42
MESETS 44
GNEZDO 47
LEPOTITSA 48
OGROMAN 50
RASKLAPANJE 52
UBISTVO 54
BRZAK 56
ILUZIJA 58
USTANAK 60

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

ZOMBI

Zombi

B.O.W. Chi viene contaminato dal gas dei Lepotitsa diventa una creatura inumana. Anche se la trasformazione ricorda gli eventi di Raccoon City, questi nuovi zombi sono più agili, e alcuni di loro riescono persino a usare semplici utensili come coltelli o armi da fuoco.



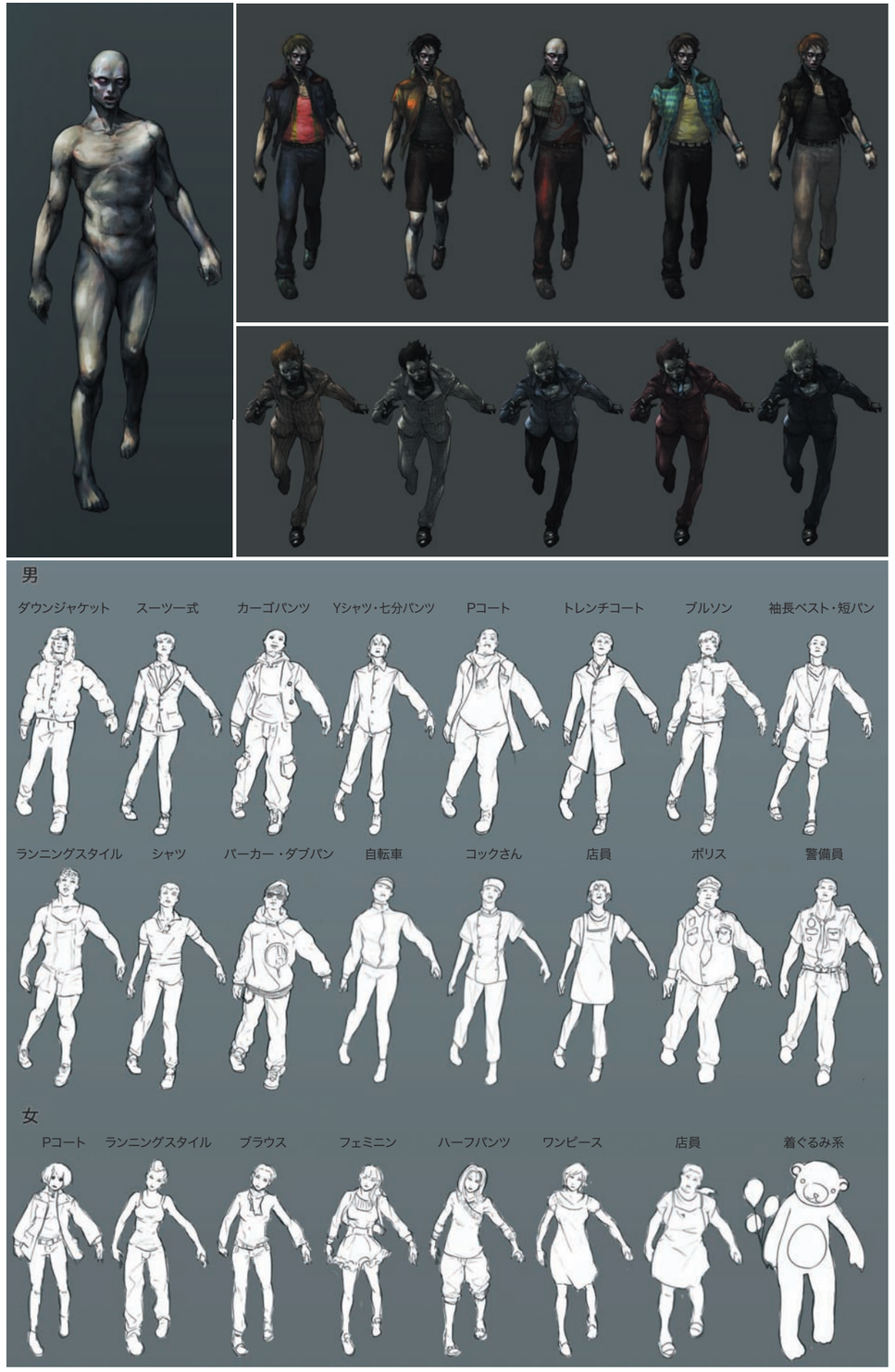
COMMENTO DEL CREATORE

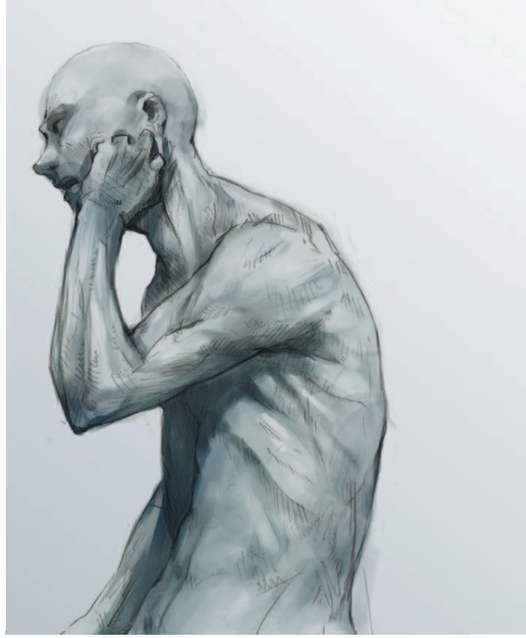
In Resident Evil 6, la trasformazione in zombi avviene dopo aver inalato un gas, mentre negli episodi precedenti era provocata da un morso. Durante la trasformazione in zombi la pelle si disidrata e si lacera, con un netto contrasto tra l'epidermide secca e il sangue marcio e i fluidi corporei che fuoriescono dalle screpolature.【Fukui】

>> Design definitivo

>> Design preliminare (Adam Benford)

>> Design preliminare 1

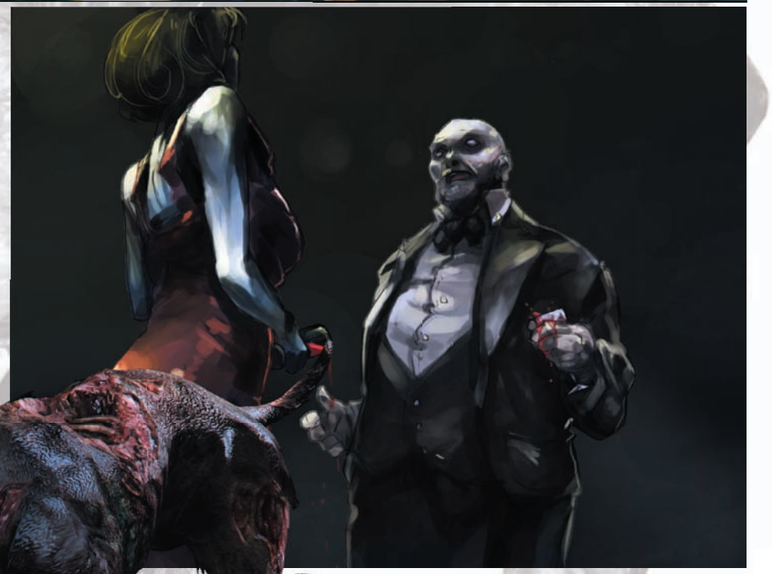




COMMENTO DEL CREATORE

Nel progettare il gioco, abbiamo voluto incorporare un senso di identità locale e suggerire come questi personaggi avessero una propria vita prima di soccombere al gas. Ciascuno zombi è progettato in modo da avere un'identità, in cui l'abbigliamento ricorda cosa faceva o come viveva.【Fukui】

>> Bozzetto



Cane zombi C

Un cane colpito dal gas dei Lepotitsa. Come accade agli umani, gli occhi diventano bianchi e opachi e il corpo si decompone fino a esporre tratti di ossa. La "C" nel nome fa riferimento al virus C.

COMMENTO DEL CREATORE

Per molti, i cani zombi sono un vero marchio di fabbrica della serie di Resident Evil e volevamo assolutamente riproporli in questo titolo. Pur trattandosi di una razza diversa, abbiamo basato molti aspetti sui cani originali, per esempio il corpo in decomposizione e gli organi interni a vista.【Fukui】

Zombi sepolto

Un tipo di zombi il cui corpo si è disseccato come se fosse stato mummificato. Sono i cadaveri della cattedrale di Tall Oaks e delle catacombe sottostanti, rianimati dal virus C. Alcuni di questi cadaveri sono stati oggetto di esperimenti, mentre altri risalgono a epoche passate; alcuni addirittura indossano ancora l'armatura con cui furono sepolti.

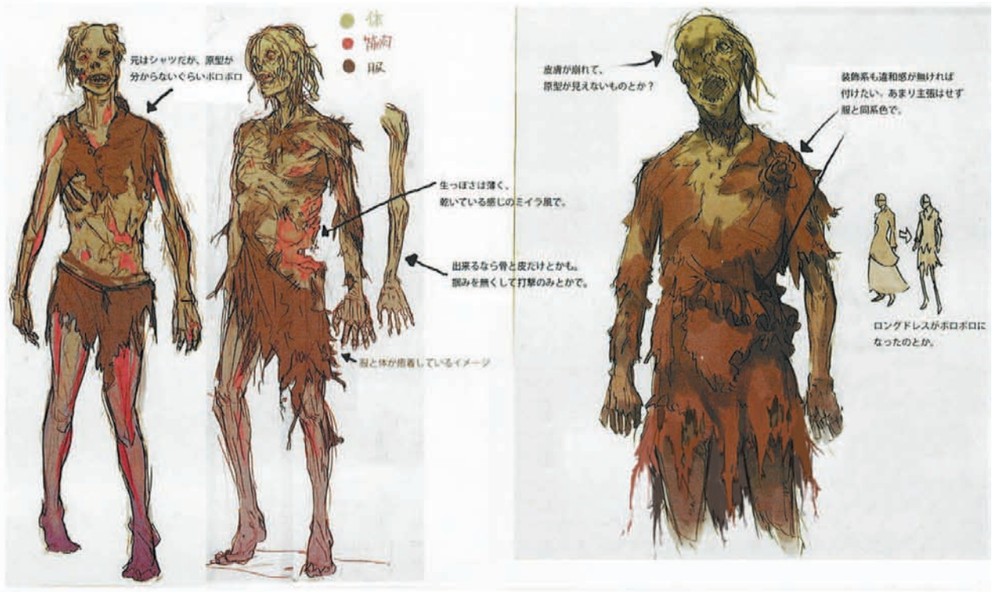
COMMENTO DEL CREATORE

Il design di questo nuovo tipo di zombi prende spunto da una semplice mummia che prende vita in un cimitero. Volevamo renderlo più adatto a Resident Evil 6, perciò abbiamo fatto in modo che il virus C ne facesse seccare e screpolare la pelle, rivelando la muscolatura sottostante ancora umida.【Nakaoka】

>> Design preliminare

>> Design definitivo

>> Dettagli



Shrieker

Uno zombi con uno sviluppo mostruoso della gola. Gli Shrieker emanano dei versi che eccitano gli altri zombi, attirandoli e rendendoli più violenti. Inoltre, emettono un ululato terrificante quando muoiono, costringendo i giocatori a raddoppiare la cautela.

>> Design definitivo

>> Dettaglio della gola

COMMENTO DEL CREATORE

Progettando uno zombi che gridasse per radunare i suoi simili, ci è venuta l'idea di una gola sovra-sviluppata. Abbiamo avuto molte idee per l'aspetto delle spaccature nella gola, e abbiamo preso una decisione definitiva solo dopo numerosi tentativi. Alla fine abbiamo scelto la realizzazione grafica con il migliore equilibrio tra aspetto e riconoscibilità. 【Takano】

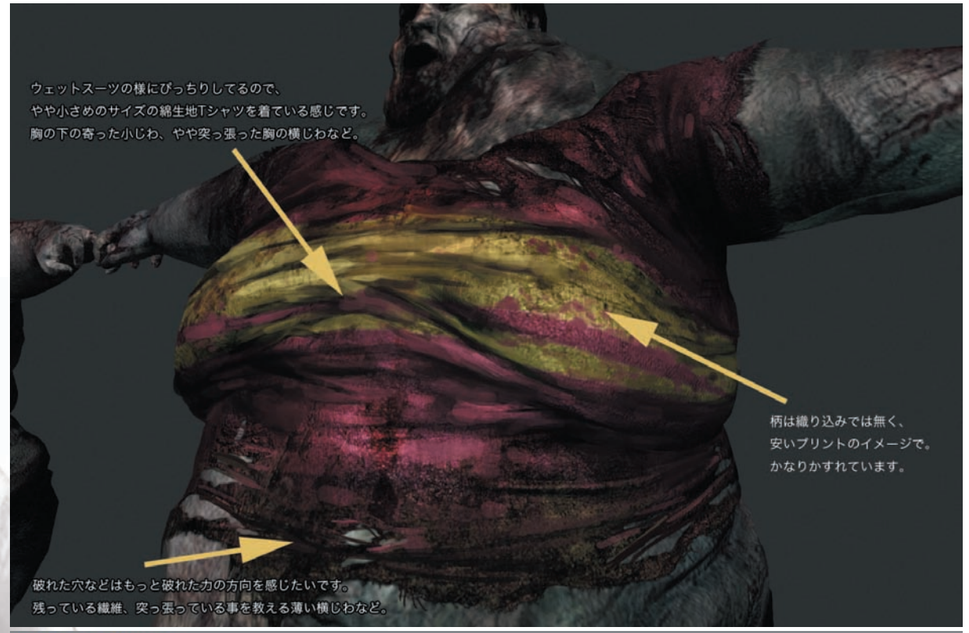
>> Design preliminare

Whopper

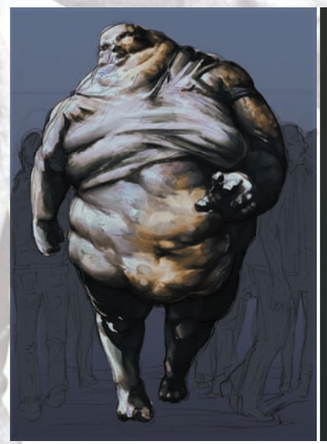
Uno zombi gigante, alto più di 2 metri. La trasformazione in zombi lo ha reso ancora più potente e ora solleva facilmente anche un autobus. Inoltre, è molto resistente e per fermarlo occorrono diversi colpi di fucile. Tuttavia, il peso imponente lo rende piuttosto sbilanciato e i piedi tendono a traballare quando si muove.

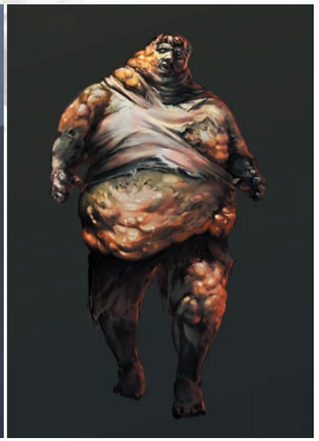
>>Design definitivo

>> Dettagli



>>Design preliminare





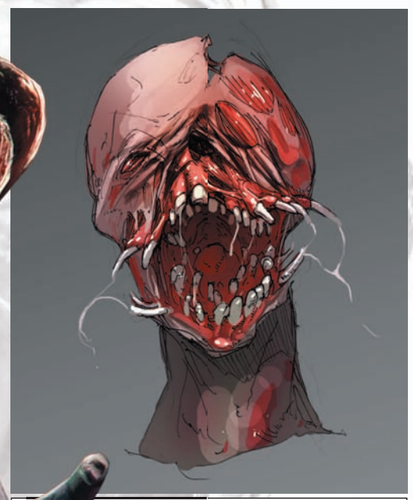
COMMENTO DEL CREATORE

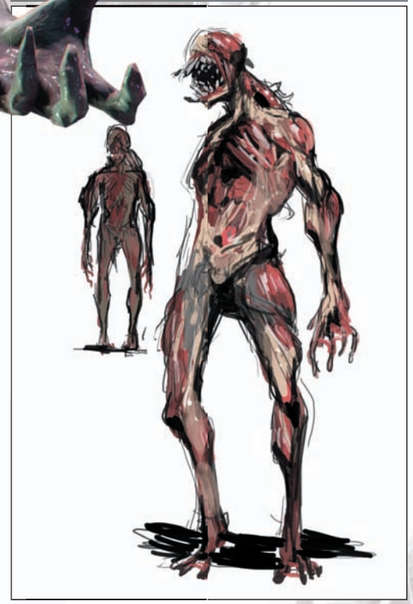
Negli episodi precedenti, gli zombi più grandi erano spesso aitanti e muscolosi, quasi come lottatori di wrestling. Questa volta abbiamo optato per uno zombi grasso, reso più forte e veloce dal virus.【Nakaoka】

Bloodshot

Zombi con la struttura muscolare rivoltata verso l'esterno, ancora più violenti di quelli normali. Giudicando dalla trasformazione, sembrerebbero quelli maggiormente colpiti dal virus C, ma si tratta solo di supposizioni. Fisicamente superiori agli zombi normali, sono più agili nei movimenti e riescono a lanciarsi facilmente sul bersaglio.

>> Design definitivo





COMMENTO DEL CREATORE

Nell'ideare uno zombi più potente, l'idea iniziale era uno zombie con la testa spaccata in due e il corpo coperto di sangue. Ma una volta realizzato il bozzetto, è stato giudicato troppo cruento. Perciò abbiamo recuperato il Licker degli episodi precedenti e l'abbiamo reso bipede, per farlo sembrare ancora più mostruoso.【Nakaoka】

>> Dettagli 1

COMMENTO DEL CREATORE

Una raffigurazione realistica l'avrebbe reso troppo cruento, ma una troppo mostruosa l'avrebbe reso irriconoscibile come zombi. Perciò è stato molto complesso da realizzare: ricordo di averlo dovuto ridisegnare più e più volte. Anche il modello è stato ripetutamente modificato.【Nakaoka】

J'AVO

J'AVO (EUROPA ORIENTALE)

I J'avo sono degli esseri umani esposti al virus C. La loro esistenza è stata confermata durante la guerra civile in Edonia. Dotati di diversi occhi sul volto, non sono in grado di intendere il dolore, caratteristica che consente loro imprese sovrumane. Sfruttando l'elevato livello d'intelligenza residua, sono capaci non solo di usare armi, ma anche di coordinare strategie con i loro gruppi.

>> 決定稿

COMMENTO DEL CREATORE

Dopo una avvio basato sulla parola d'ordine "Lacrime nere", abbiamo optato per aggiungere altri occhi sul volto. Ricordano gli occhi degli insetti, il che è molto adatto per queste creature. 【Takano】

J'avo (Cina)

Sei mesi dopo la guerra civile in Edonia, i J'avo sono riapparsi durante un attacco bioterroristico in Cina. Dotati di caratteristiche simili a quelle dei cugini dell'Europa dell'est, preferiscono mimetizzarsi indossando maschere che li rendono più difficili da individuare. Inoltre molti di loro impugnano tradizionali spade cinesi, letali nel combattimento ravvicinato.

>>Design definitivo

>>Design preliminare

COMMENTO DEL CREATORE

Dato che la storia si svolge in Cina, questa versione in realtà è stata ideata prima di quella dell'Europa orientale. All'inizio avevano delle maschere più dettagliate e ornamentali, ma in seguito le abbiamo semplificate in modo da renderli ben riconoscibili da lontano all'interno del gioco. Un'altra idea iniziale era di far indossare loro abiti e fazzoletti rossi, per dare un senso di uniformità.【Takano】

J'AVO (MUTAZIONI)

Glava-Sluz

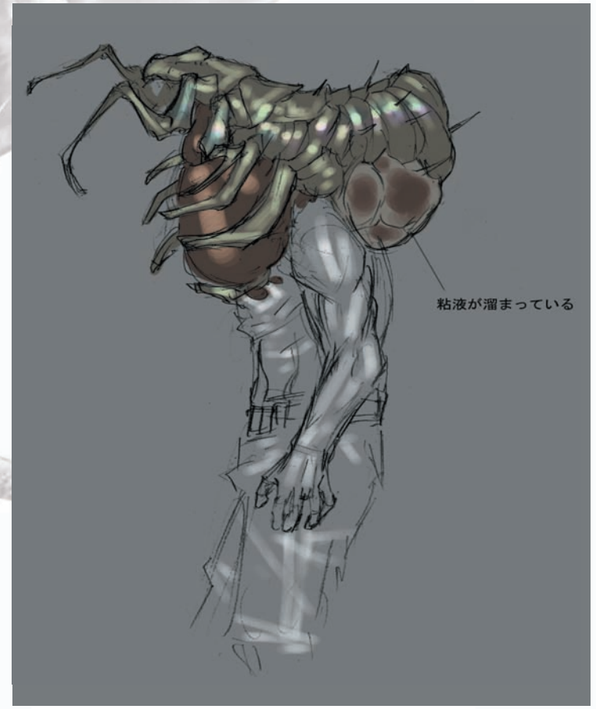
Dopo aver subito un colpo, la sua testa ricresce dilatata e deforme. La parte bulbosa sul retro contiene un fluido appiccicoso, che può sputare sui bersagli per intrappolarli e bloccarne i movimenti. Il fluido di per sé non è dannoso, ma è così viscoso da paralizzare una persona sul posto e renderla un bersaglio ideale per tutte le creature circostanti.

COMMENTO DEL CREATORE

Ci siamo ispirati al baco da seta e al bruco della falena aragosta, due animali che sputano un fluido conservato nel loro corpo. Il design della creatura è stato finalizzato nelle ultime fasi del processo, e penso che sia proprio disgustoso quanto volevamo.【Takano】

>> Design definitivo

>> Design preliminare



>> Studi preliminari

Glava-Smech

Le sue mascelle sono cresciute come la mandibola di un cervo volante e possono afferrare e stritolare il bersaglio. Anche gli agenti più addestrati e le forze speciali subiscono gravi danni se restano presi tra queste ganasce. Tuttavia, a causa della testa così enorme, il suo movimento è piuttosto lento.

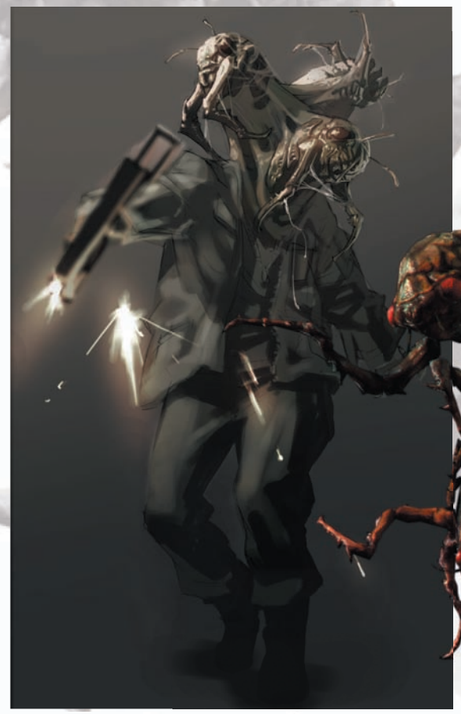
>> Design definitivo

>> Studio preliminare

COMMENTO DEL CREATORE

Volevamo che il design grafico dicesse chiaramente: "Avvicinati a tuo rischio e pericolo". Il suo punto debole è la parte centrale della testa, dove è ancora visibile una sorta di cranio, un dettaglio che abbiamo aggiunto per mantenere le sembianze di una testa mutante. 【Takano】

>> Design definitivo



>> Dettagli

Glava-Begunats

La testa di questa creatura è divisa in tre parti, simili a larve di cicala, ciascuna dotata di un proprio pensiero. Trascinato da queste menti multiple, il corpo è spesso confuso e fuori controllo, e sferra colpi e spara proiettili alla rinfusa. L'unico modo per fermarlo è ucciderlo.

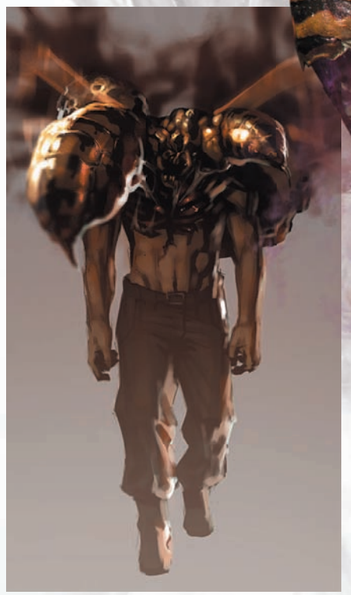
COMMENTO DEL CREATORE

Questa creatura ha un corpo fuori controllo. Ciascuna testa-cicala ha una volontà propria, e si può vedere come ciascuna pensi per conto suo. Il risultato finale dà un'impressione di imprevedibilità. 【Takano】

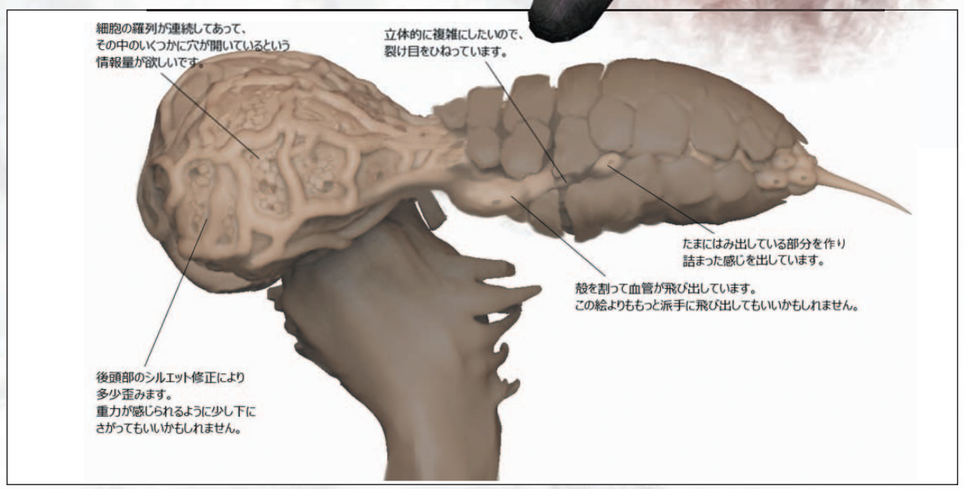
Glava-Dim

Trasformandosi, la testa di questo mostro ha assunto la forma di due api, che scagliano bombe fumogene dal pungiglione e spandono il fumo con le ali, compromettendo la visibilità e confondendo il nemico. Questa creatura ha una funzione di supporto per gli altri J'avo in combattimento.

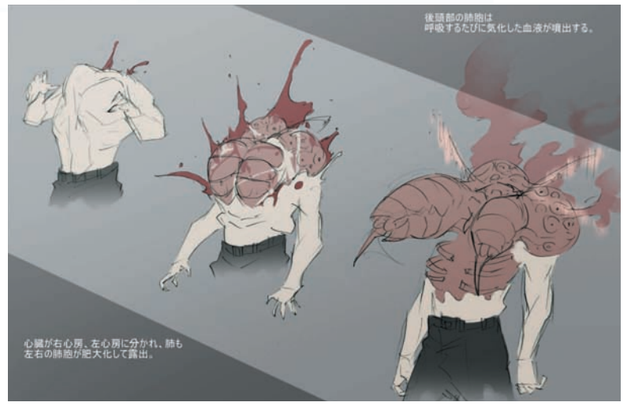
>> Design definitivo



>> Dettagli 1



>> Dettagli 2



Commento del creatore

Ovviamente, il concept iniziale era quello delle api. I due pungiglioni in realtà sono mutazioni di un polmone e del cuore, mentre le bombe fumogene sono membrane ricolme di sangue. Quando esplodono, il sangue evapora e si diffonde come nebbia.【Takano】

Telo-Krljusht

Ferita al corpo, questa creatura è guarita sviluppando delle "scaglie" dall'interno, così dure da deviare all'impatto le armi bianche e persino i proiettili. Privo di mutazioni in altre parti del corpo, questo essere non dispone di attacchi speciali, ma rimane un avversario temibile in virtù della straordinaria capacità difensiva.

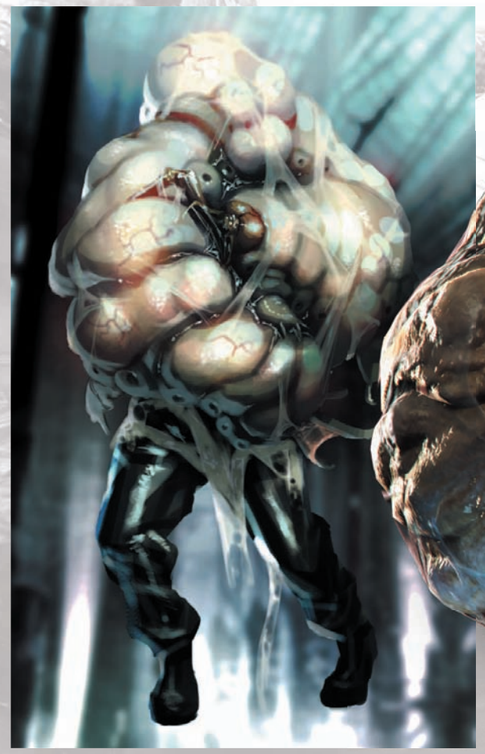
COMMENTO DEL CREATORE

Queste creature erano chiamate "Corpi invincibili" durante lo sviluppo, e il design era ispirato ai pidocchi di mare. È una mutazione un po' sottotono, priva dell'impatto visivo di altre creature, ma i modelli sono molto dettagliati. Se ne avete l'occasione, osservateli da vicino durante il gioco. 【Takano】

>> Design definitivo

>> Dettagli

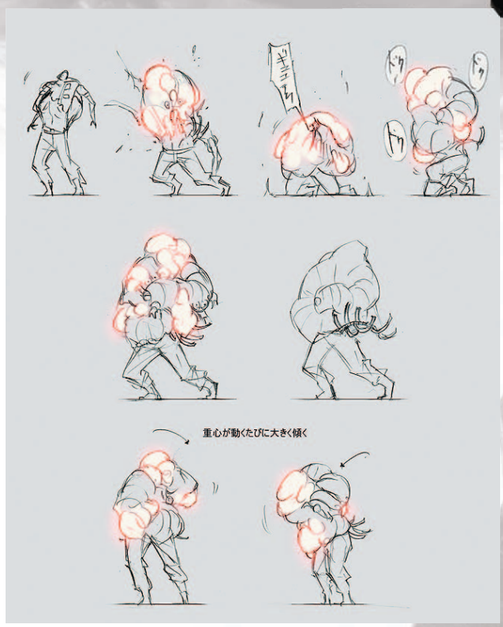
>>Design definitivo



Telo-Eksplozija

La parte superiore del corpo di questa creatura è mutata fino a sembrare un groviglio di larve. Quando riceve danni, esplode devastando un'ampia area intorno a sé. A fronte del notevole sviluppo del torso, le gambe sono rimaste invariate, provocando dei seri problemi di equilibrio alla creatura, che ha un'andatura barcollante anche quando avanza verso il bersaglio.

>> Dettagli



>> Design preliminare

COMMENTO DEL CREATORE

Chiamavamo queste creature "Mutazioni bomba", e il loro design si è basato sulle larve di cervo volante. Nel design iniziale era presente solo il ventre delle larve, ma abbiamo poi optato per raffigurarle intere e rivolte in tutte le direzioni, in modo che i loro corpi mollicci fossero sempre in bella vista. Il design in sé è molto semplice, perciò abbiamo dedicato particolare attenzione alle texture e ai movimenti. 【Takano】

Telo-Magla

Dal petto di questa creatura spuntano ali simili a quelle di una falena, che diffondono una nebbia velenosa ogni volta che vengono agitate. La nebbia venefica non è letale ma acceca i bersagli, rendendo molto difficile la loro sopravvivenza. A differenza di quanto accade per le altre mutazioni, una volta emanata la nebbia questa creatura tornerà allo stato non mutato.

COMMENTO DEL CREATORE

Questa creatura, ispirata alle falene, acceca gli avversari come il Glava-Dim. In questo gioco vengono rilasciati molti gas di colori diversi, ciascuno dei quali ha effetti e ragioni ben precise. Sono questi i dettagli che ci piacerebbe venissero notati. Dato che questa creatura diffonde polline nell'aria, abbiamo dato una colorazione gialla al gas.【Takano】

>> Design definitivo

>> Studio preliminare

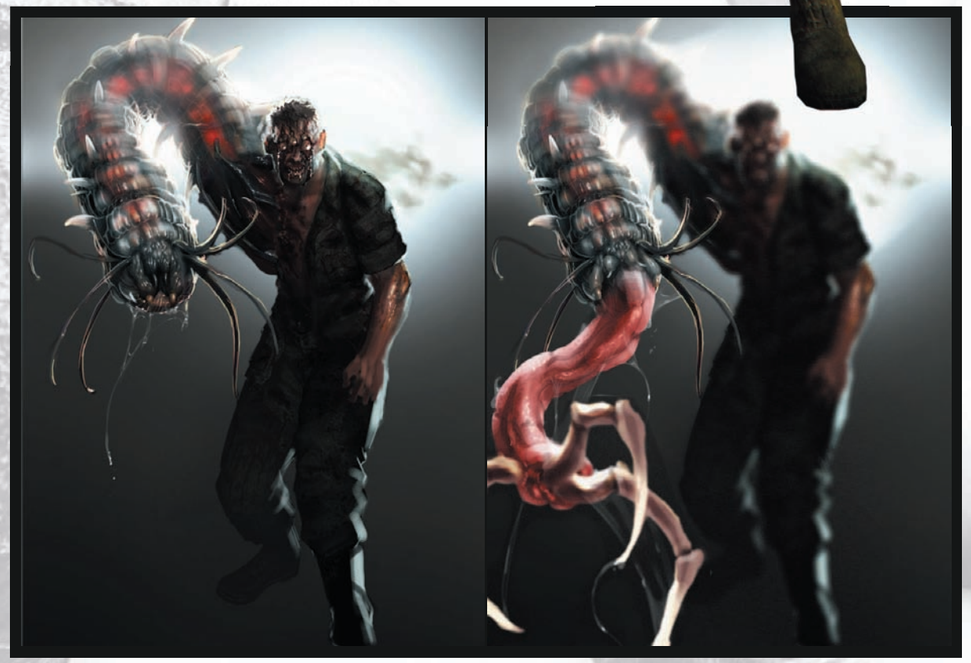
Ruka-Khvatanje

Una creatura dotata di un braccio vermiforme con dei tentacoli in fondo, con cui afferra i bersagli e li scaglia contro le pareti o il terreno. Scova facilmente i bersagli nascosti dietro agli oggetti grazie alla notevole capacità di estensione del braccio e al pieno controllo sui tentacoli.

COMMENTO DEL CREATORE

Questa creatura, che chiamavamo "Snatch" ossia "Arraffa", è basato sull'arenicola. Dargli semplicemente un braccio a forma di verme sarebbe stato poco interessante; perciò abbiamo fatto in modo che lanciasse un tentacolo di colore diverso quando il braccio è allungato. Il design è stato completato molto rapidamente e, di fatto, abbiamo trascorso la maggior parte del tempo a rifinire le texture.【Takano】

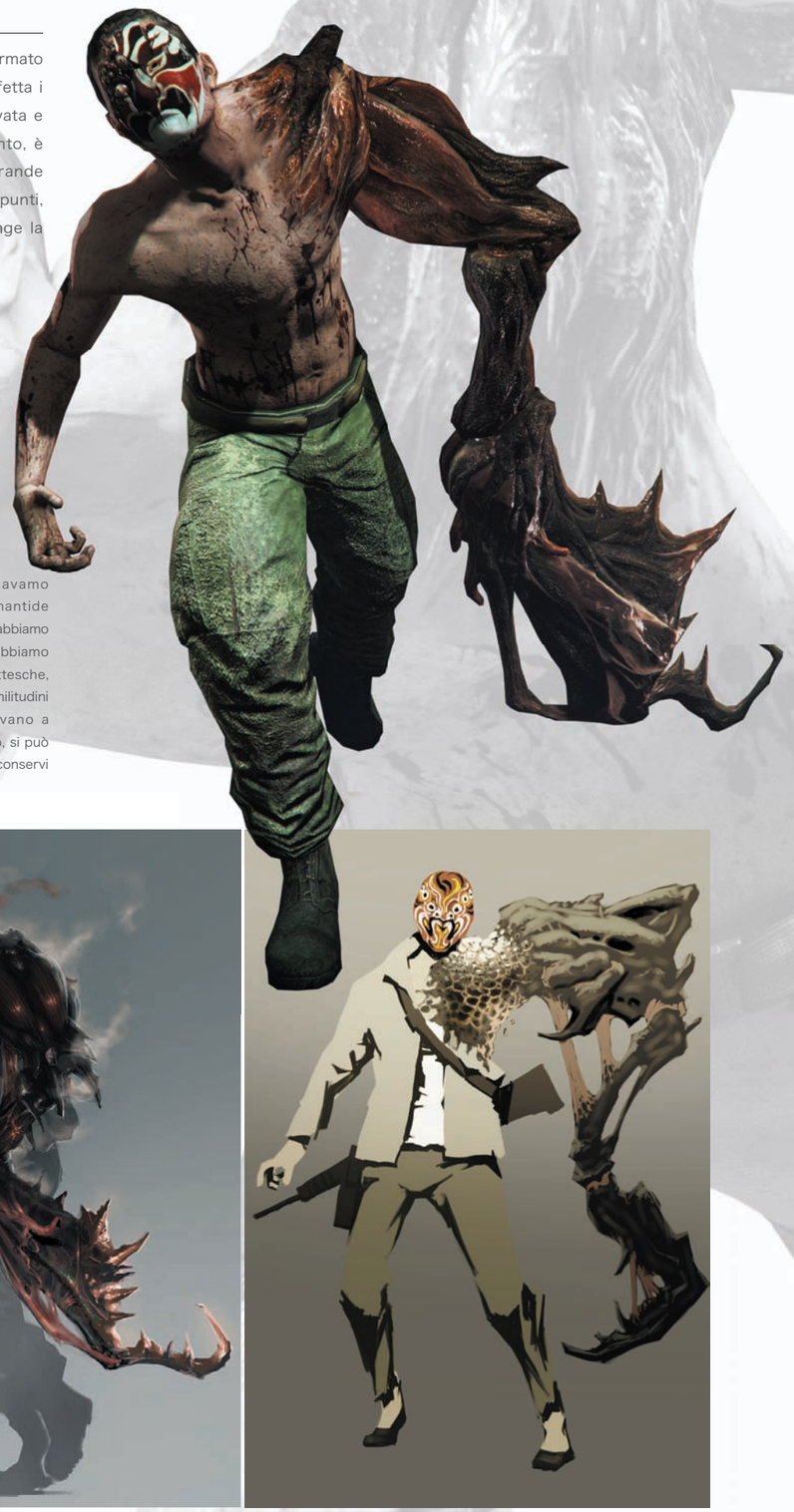
>> Design definitivo



>> Studi preliminari

Ruka-Srp

Il suo braccio ferito si è trasformato in una falce affilata con cui affetta i nemici. Grazie alla portata elevata e al notevole raggio di movimento, è difficile schivarla anche da grande distanza. Seppur curva in più punti, la falce è molto dura e respinge la maggior parte degli attacchi.



Commento del creatore

Questa creatura, che noi chiamavamo "Mutazione falce", si ispira alla mantide religiosa ed è la prima mutazione che abbiamo creato. Nel realizzare le mutazioni abbiamo deciso di renderle esagerate e grottesche, ma di conservare comunque delle similitudini con l'anatomia umana che andavano a sostituire. In questo caso, ad esempio, si può vedere come la falce della creatura conservi la forma delle dita.【Takano】

>> Design definitivo

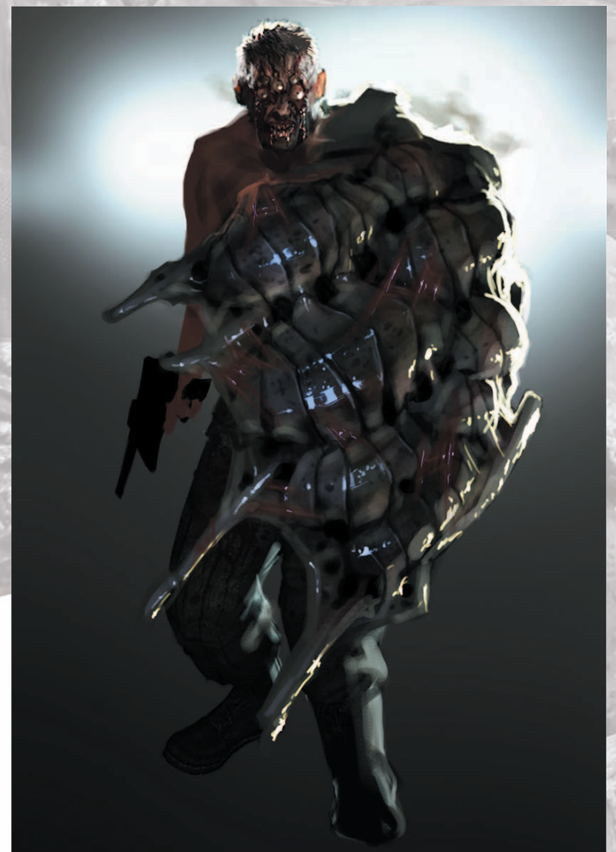
Ruka-Bedem

Il braccio di questa creatura si è trasformato in un ampio scudo, che può essere usato come "muraglia" protettiva contro i proiettili. Inoltre la creatura può scagliarsi in avanti con lo scudo alzato, sferrando un colpo potente al nemico. Non è consigliabile assalirla frontalmente.

COMMENTO DEL CREATORE

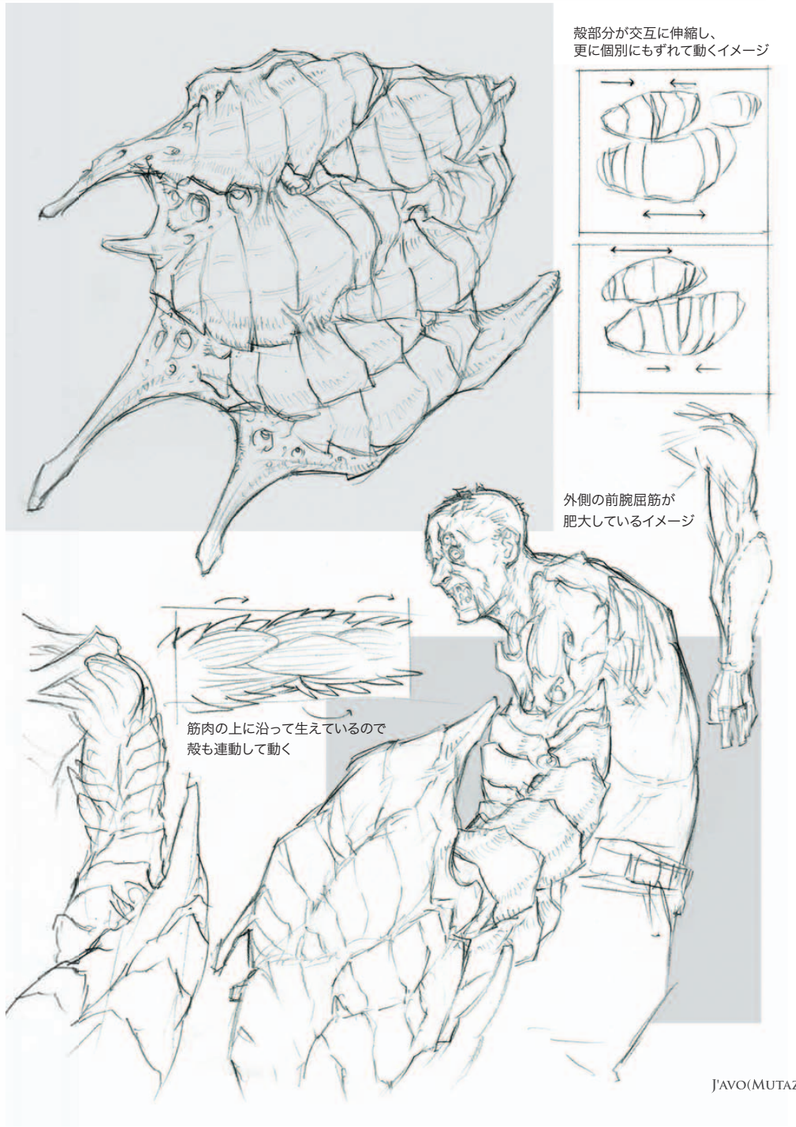
In questa che chiamavamo "Mutazione scudo", abbiamo incluso delle protuberanze simili a dita all'estremità di ciascun segmento del braccio. Inizialmente avevamo cercato di ispirarci ai pidocchi di mare, ma realizzare una mutazione del braccio che fungesse da grosso scudo e fosse anche credibile come entità organica si è rivelato problematico. 【Takano】

>> Design definitivo



>> Dettagli 1

>> Dettagli 2



Noga-Let

Mutando, le gambe di questa creatura hanno assunto la forma delle ali di una falena, consentendole di "volare" con il corpo appeso a testa in giù. La creatura sfugge alla portata delle armi bianche grazie alla capacità di volo ed è ben protetta dai colpi grazie all'insospettabile resistenza delle sue ali. Se il giocatore tenta di ignorarla, scenderà sicuramente in picchiata per sferrare un colpo mortale da un angolo cieco.

>> Design definitivo

Commento del creatore

Lo chiamavamo "Mutazione volante". Il tema ispiratore della falena lo accomuna al Telo-Magla; dopotutto, il fatto che un tema sia nuovo non è un motivo sufficiente per basarci un nemico della serie di Resident Evil. Dobbiamo stare attenti che contenga sempre degli elementi grotteschi. 【Takano】

Noga-Oklop

Le gambe di questa creatura sono coperte da una corazza solida come l'acciaio, che previene praticamente ogni danno fisico. Dotate di una forza colossale, sono anche in grado di fracassare le ossa con un semplice calcio. Dato che è impossibile reciderle a colpi d'arma da fuoco, la soluzione migliore è combattere a distanza.

>> Design definitivo

>> Studi preliminari

Commento del creatore

Le gambe corazzate, ispirate al carapace del pidocchio di mare, sono asimmetriche e incorporano parte dell'anatomia umana per un bel look orripilante. All'inizio erano più massicce, ma il peso in più rendeva meno appassionanti i combattimenti. Un alleggerimento dopo l'altro, siamo arrivati alla versione attuale: degli agili acrobati che attaccano dall'alto. 【Takano】

Noga-Trchanje

Si arrampica liberamente su pareti e soffitti grazie alle zampe da ragno. Tende a cercare un riparo nascosto, dove resta in agguato finché non si presenta un bersaglio da attaccare sfruttando gli angoli ciechi e tattiche di guerriglia. È particolarmente letale negli edifici più stipati, dove può valorizzare la sua velocità di movimento.

>> Design definitivo

>> Design preliminare

COMMENTO DEL CREATORE

Il tema ispiratore era ovviamente quello del ragno. Nei bozzetti iniziali, le zampe erano collegate alla metà inferiore di uno zombi, ma non ci sembrava abbastanza spaventoso, perciò abbiamo preferito posizionare il torso sospeso a testa in giù. 【Takano】

Noga-Skakanje

Le sue gambe sono mutate per assomigliare a quelle di una cavalletta, offrendo un'abilità di salto prodigiosa. Può raggiungere un elicottero a mezz'aria, ed è abilissimo nel catturare le prede sui terreni con forti dislivelli. Nel corpo a corpo, dove non può sfruttare le sue abilità di salto, rimane comunque pericoloso in virtù delle armi che brandisce.

>> Studio preliminare

>> Design definitivo

COMMENTO DEL CREATORE

Questa era chiamata la "Mutazione saltante", ed era ispirata a pulci e cavallette. Inizialmente, le gambe erano più robuste, quasi come un robot. Dato che non ricordavano gli insetti, abbiamo rivisto il design per renderlo più slanciato. Guardando attentamente, si può ancora vedere una struttura ossea umana. 【Takano】

CHRYSALID

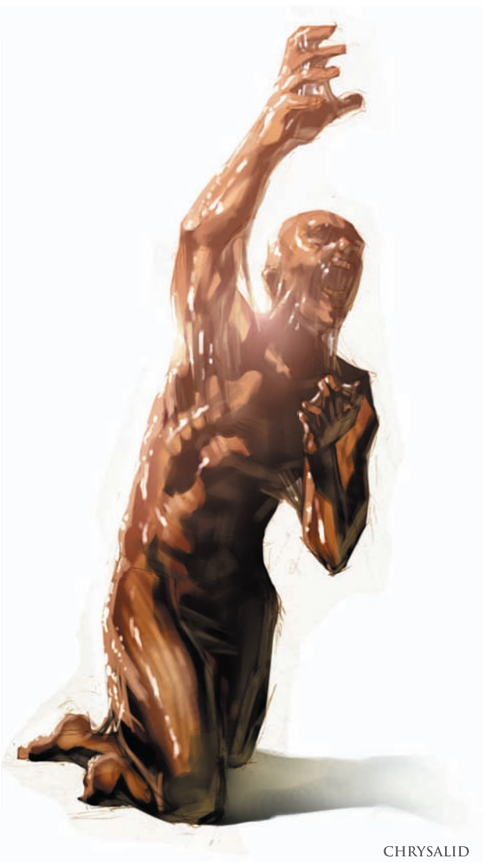
Quando un J'avo è gravemente ferito, il virus C raggiunge la massima attività e avvolge il corpo con un carapace indurito, creando la crisalide. Al suo interno, il virus lavora alacremente per mutare e ricostruire la bio-struttura dell'organismo, che poi prorompe dall'involucro una volta compiuta la mutazione.

COMMENTO DEL CREATORE

Abbiamo utilizzato questa creatura nella schermata del titolo, perciò si può dire che ormai rappresenti Resident Evil 6. Questa è la sorte di tutti quelli che vengono infettati dal virus C. Dopo questa fase, la creatura raggiunge la mutazione completa. Abbiamo faticato parecchio per definire un processo che conducesse a quello stadio.
【Kuroyabu】

>> 決定稿

>> Design preliminare

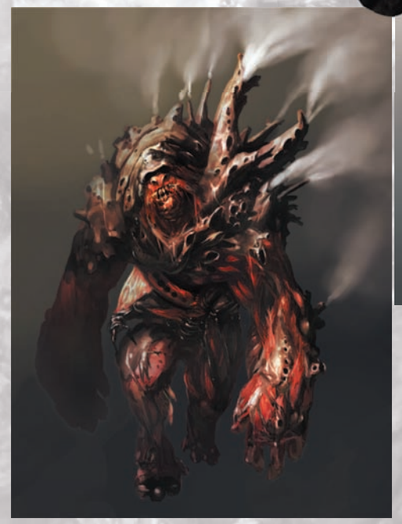


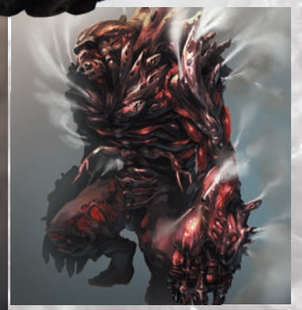
MUTAZIONI COMPLETE

Napad

Questa creatura travolge i nemici per ucciderli, sfruttando la sua dura pelle esterna e la forza prodigiosa. Rotea spesso le braccia e si batte il petto quando è eccitato, come un gorilla. Inoltre, rilascia vapore da varie parti del corpo come meccanismo per prevenire il surriscaldamento.

>> Design definitivo

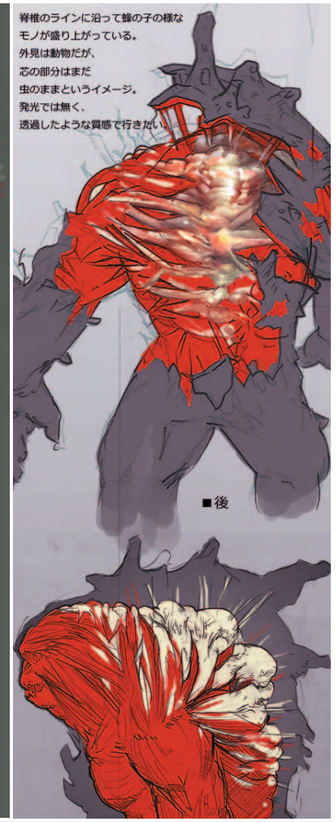




COMMENTO DEL CREATORE

Mentre la maggior parte delle mutazioni sono basate sugli insetti, le mutazioni complete sono B.O.W. ispirate agli animali. Il Napad è stato il primo che abbiamo ideato, basandoci sui gorilla e specializzandolo nel combattimento ravvicinato. Perciò, l'abbiamo dotato di braccia colossali e di un comportamento molto violento e aggressivo, rendendolo un nemico imponente. 【Nakaoka】

>> Dettagli



STRELATS

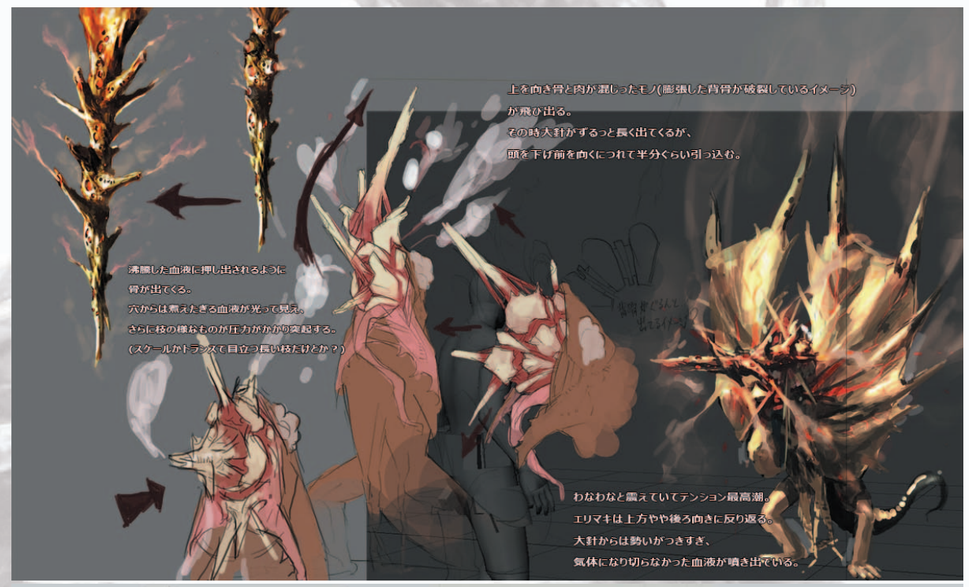
Questa creatura rilascia un gas ogni volta che qualcuno entra nel suo territorio. Inoltre, trasforma certe parti del collare in aghi, che scaglia verso i nemici. Si muove molto rapidamente, arrampicandosi su pareti e soffitti come una lucertola, rendendosi molto difficile da colpire.

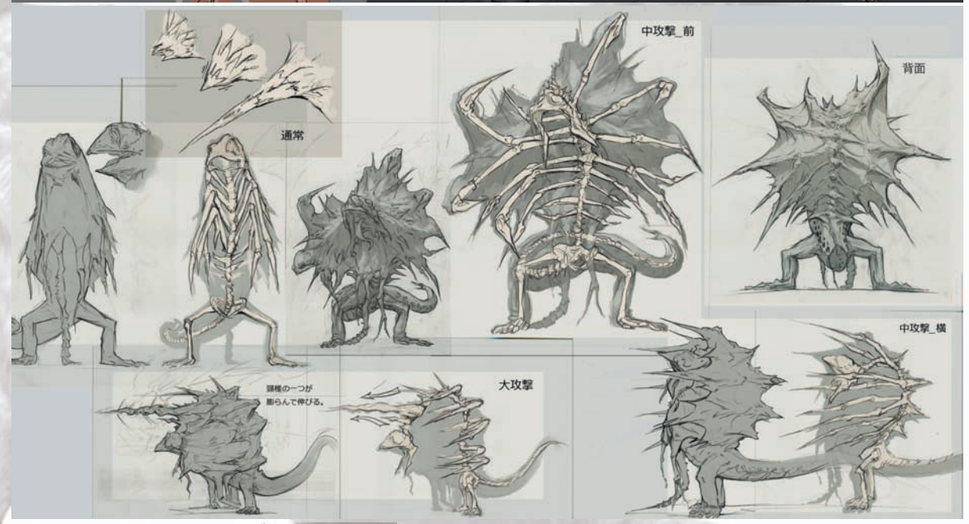
>> Design definitivo

COMMENTO DEL CREATORE

Il tema era quello della lucertola del collare, sommato al concept di un nemico che si tiene lontano, bersagliando a distanza. Mentre le braccia sono atrofizzate, come appendici di un insetto, il collare è ricco di ossa, che vengono scagliate come proiettili.【Nakaoka】

>> Design preliminare





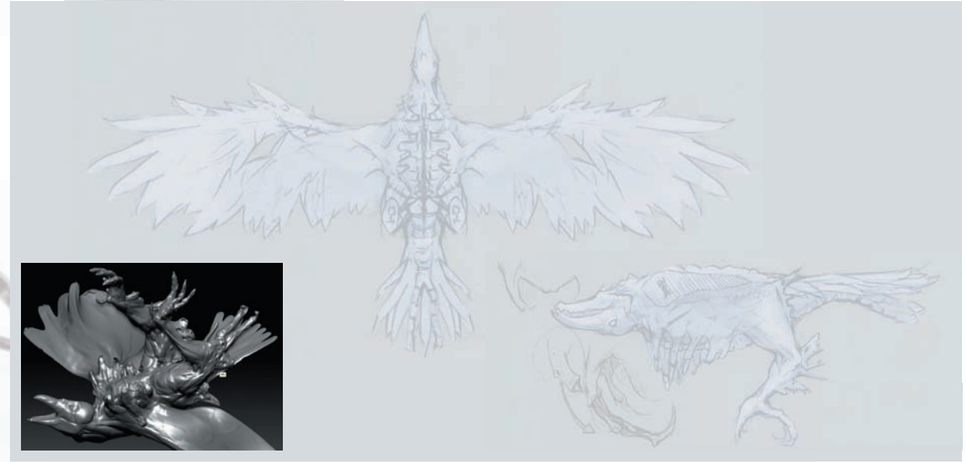
COMMENTO DEL CREATORE

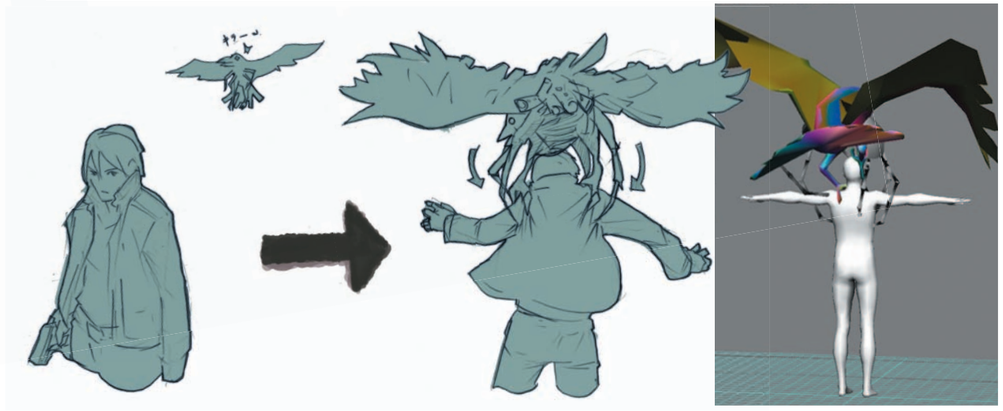
Il design preliminare più sopra risale al periodo in cui cercavamo di spiegare il meccanismo di apertura e chiusura del collare, in particolare durante l'attacco. Alcune versioni, come il gufo nell'angolo superiore destro di P.181, derivano dalla ricerca di animali che scagliano degli oggetti anche nella vita reale. In questo caso, i gufi sono in grado di rigurgitare e sputare palline di bolo, e siamo partiti da lì. Ma la creatura stava diventando un po' troppo graziosa e difficile da realizzare, perciò abbiamo preferito scartarla.【Nakaoka】

Mesets

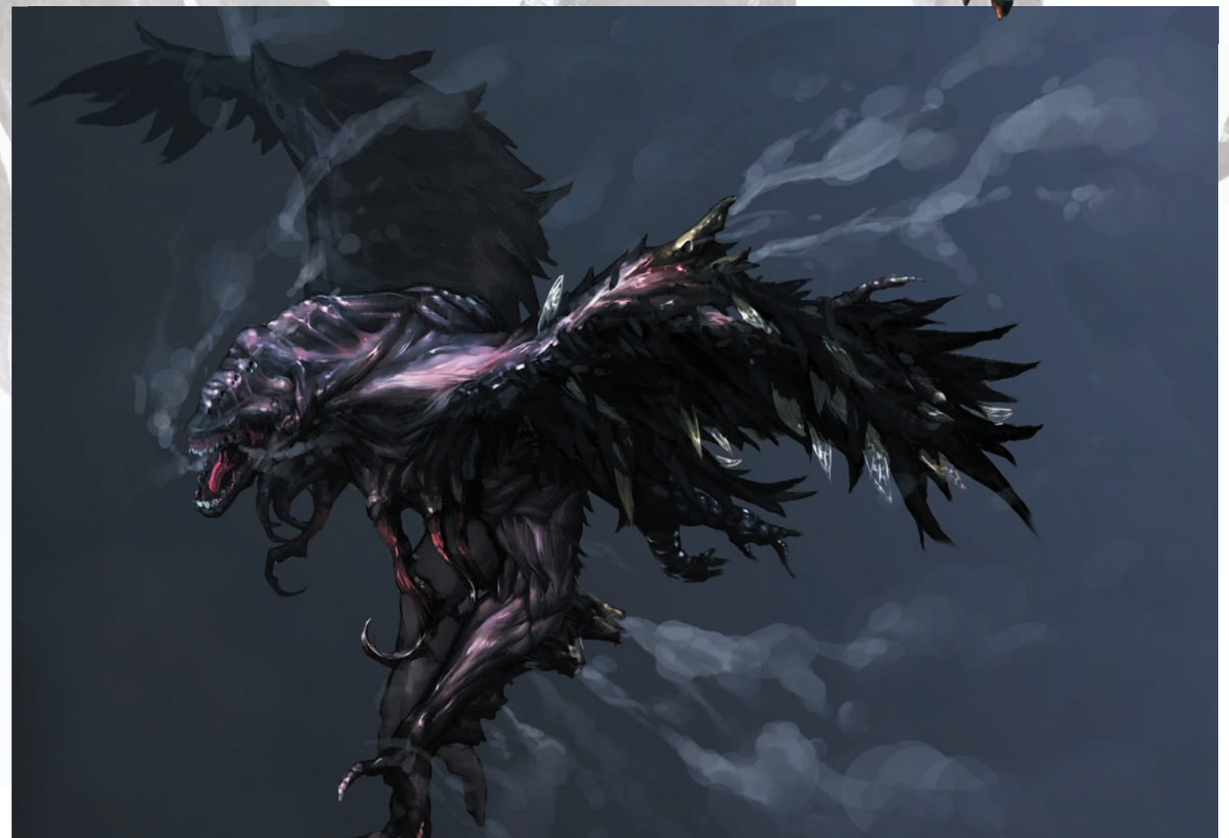
Questa creatura, visivamente simile a un corvo, si muove liberamente nell'oscurità della notte. Quando caccia la preda, le volteggia attorno e la segue dall'alto prima di gettarsi in picchiata. Una volta che la afferra, riprende nuovamente quota per farla precipitare dall'alto.

>> Dettagli





>> Design definitivo



COMMENTO DEL CREATORE

Come si può vedere, il design è basato sui corvi. Le gambe sono mutate per somigliare a zampe d'insetto, mentre le ali combinano una struttura da insetto con delle penne da uccello. Guardando i dettagli, si nota che la direzione di testa e gambe è invertita, in modo da somigliare a un essere umano nella posizione del ponte. 【Nakaoka】

>> Design preliminare

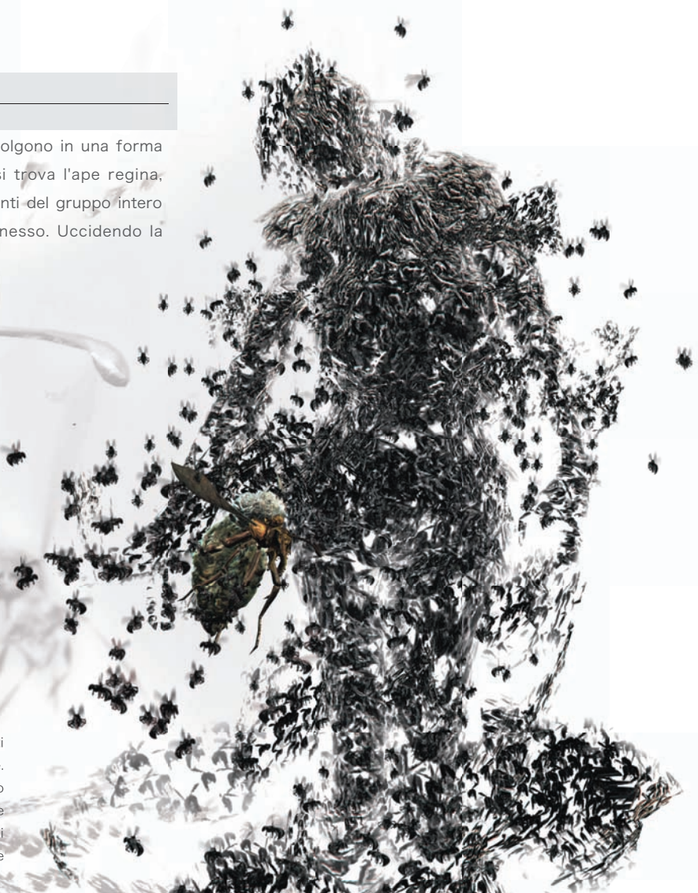
>> Bozzetto

COMMENTO DEL CREATORE

Il concept è piaciuto un po' a tutti, e il design è stato finalizzato rapidamente. Durante il design preliminare, le domande chiave erano "Quale sarà l'aspetto in volo?" e "Quale sarà la silhouette delle zampe da insetto?" La forma nel gioco sostanzialmente coincide con il design definitivo. 【Nakaoka】

GNEZDO

Piccole creature simili ad api che si raccolgono in una forma umanoide. All'interno di questo "nido" si trova l'ape regina, che funge da nucleo e controlla i movimenti del gruppo intero attraverso un sistema nervoso interconnesso. Uccidendo la regina, muoiono tutte le api del gruppo.



COMMENTO DEL CREATORE

Il nostro concept era di avere un gruppo d'insetti che unisse le forze creando una forma umanoide. Le problematiche non erano tanto di design, quanto di concretizzazione. Non essendo possibile creare un modello 3D per questa creatura, lo staff degli effetti speciali ha dovuto davvero rimboccarsi le maniche per realizzarla. 【Nakaoka】

>> Design definitivo

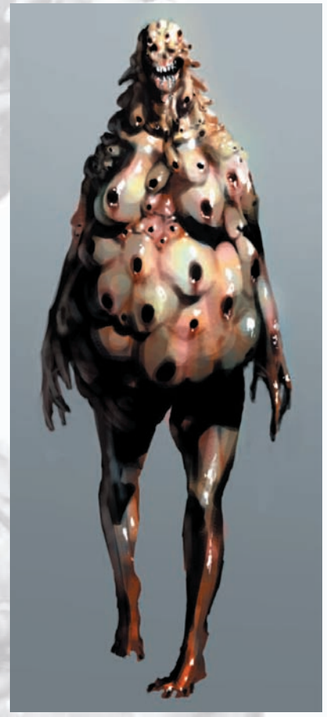
Lepotitsa

Il nome significa "bella donna", anche se il suo aspetto è tutt'altro che gradevole. I suoi pori esalano dei gas che trasformano in zombi tutti gli organismi che si trovano in un raggio di 3 miglia. Sono i responsabili dell'agghiacciante incidente di Tall Oaks.

COMMENTO DEL CREATORE

Il concept era quello di una creatura che crea altri zombi. La transizione fra design e modellazione è stata piuttosto fluida. Si direbbe quasi che sorrida, ma questo è dovuto alla tensione dei muscoli. In realtà penso che soffra profondamente. Abbiamo fatto in modo che la respirazione suonasse come una risata, per aggiungere un tocco inquietante. 【Takano】

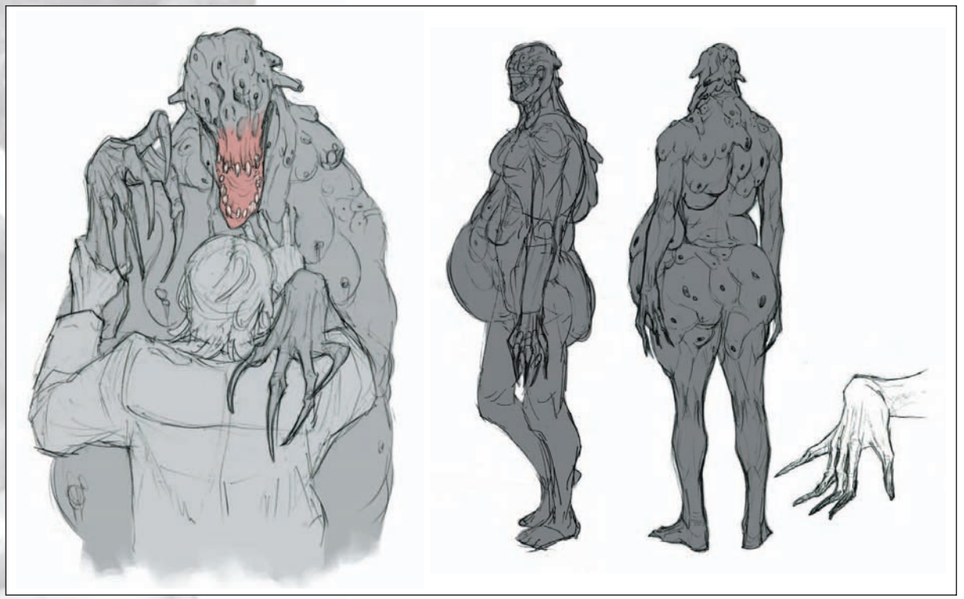
>> Design definitivo



>> Design preliminare

>> Dettagli

>> Studi preliminari



COMMENTO DEL CREATORE

Ai maggiori livelli di sviluppo, le creature nate dall'inalazione del virus C diventano più umanoidi, meno simili agli insetti. È il caso del Lepotitsa, in cui i tratti da insetto sono praticamente assenti e la forma è quasi interamente umanoide. 【Takano】

Ogroman

Diverse volte più grande di un essere umano, e dotato di una forza estrema, questo essere è in grado di distruggere ogni cosa. Data l'intelligenza limitata, fatica a eseguire gli ordini, e viene generalmente schierato in prima linea. Durante la guerra civile di Edonia, gli insorti li hanno impiegati con grande successo contro la BSAA.

COMMENTO DEL CREATORE

Il concept era quello di una creatura infantile, ma di dimensioni colossali. Mentre ci si attenderebbe un comportamento aggressivo in una creatura così grande, abbiamo preferito renderla trasandata e apatica, con dei movimenti che spiazzano i giocatori.【Takano】

>> Design definitivo

COMMENTO DEL CREATORE

È una creatura molto giovane, con occhi e denti ancora non sviluppati. La maggior parte delle mutazioni sono di colore bianco, e molte creature (come l'Ustanak) sembrano quasi albine.【Takano】

>> Dettagli 1

Rasklapanje

La pelle esterna azzurrognola protegge gli organi simili a sanguisughe di cui è composto il corpo. Può mutare la sua forma liberamente, come un organismo privo di scheletro. Inoltre, può separare liberamente la pelle dal corpo principale, recidendo intere parti del proprio corpo quando attacca il bersaglio. È molto sensibile al fuoco e le temperature elevate possono spingere il corpo principale a fuoriuscire dalla pelle esterna.

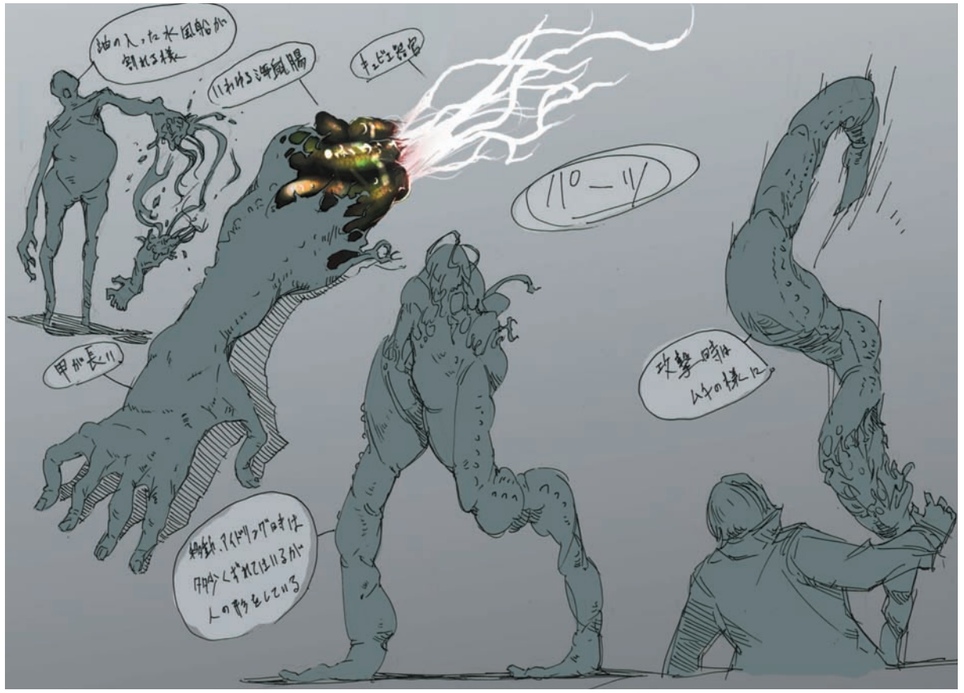
COMMENTO DEL CREATORE

Siamo partiti dall'idea di avere più parti che si muovono indipendentemente fra loro, e da lì abbiamo cercato di approdare a un design spaventoso. Una creatura che attaccasse recidendo parti del proprio corpo poteva funzionare solo se resa in maniera plausibile. Abbiamo mantenuto una silhouette prettamente umanoide, facendo in modo che si distinguesse bene quali fossero le parti del corpo che venivano strappate via (mani, piedi, ecc.) Un aspetto importante per amplificare la paura. Il design delle viscere è basato sui cetrioli di mare.【Nakaoka】

>> Design definitivo

>> Dettagli 1

>> Dettagli 2



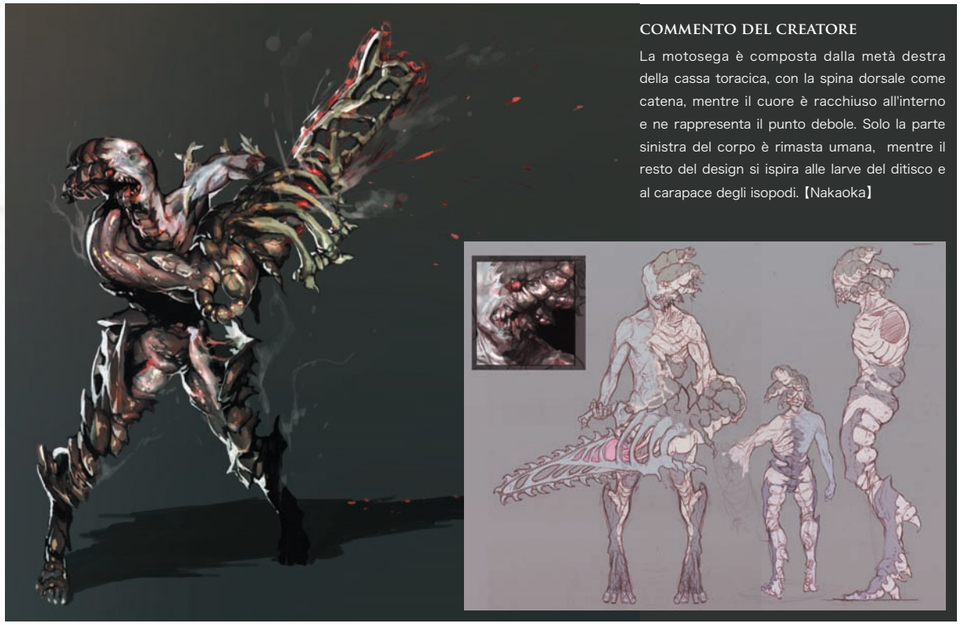
Ubistvo

La motosega sul braccio destro della creatura è una mutazione della sua spina dorsale e cassa toracica. Dato che al suo interno è racchiuso il cuore, la perdita del braccio porta alla morte della creatura. In forma umanoide, ha un livello di salute molto elevato e bracca la preda senza pietà, fino a metterla spalle al muro e massacrarla come si addice al suo nome.

COMMENTO DEL CREATORE

Il concept per questa creatura era di creare una sorta di motosega vivente. Il design iniziale era con la creatura che brandisce una motosega meccanica. Ma volevamo una motosega che sembrasse davvero "viva", perciò l'abbiamo integrata nel corpo stesso della creatura.【Nakaoka】

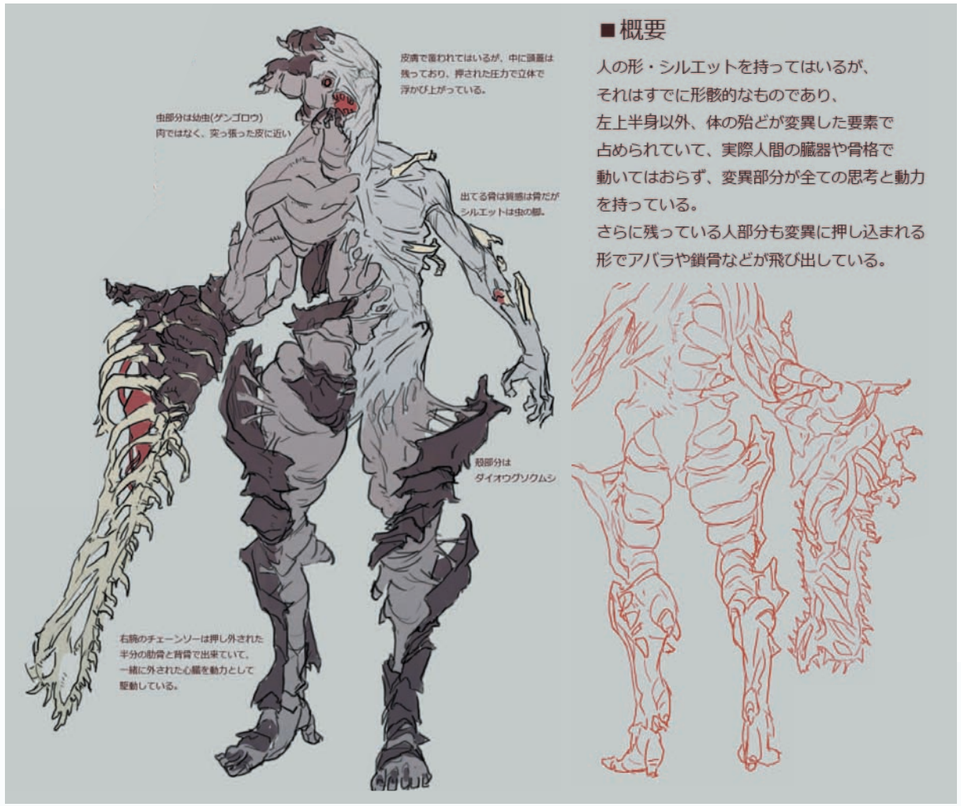
>> Design definitivo



COMMENTO DEL CREATORE

La motosega è composta dalla metà destra della cassa toracica, con la spina dorsale come catena, mentre il cuore è racchiuso all'interno e ne rappresenta il punto debole. Solo la parte sinistra del corpo è rimasta umana, mentre il resto del design si ispira alle larve del ditisco e al carapace degli isopodi.【Nakaoka】

>> Dettagli



BRZAK

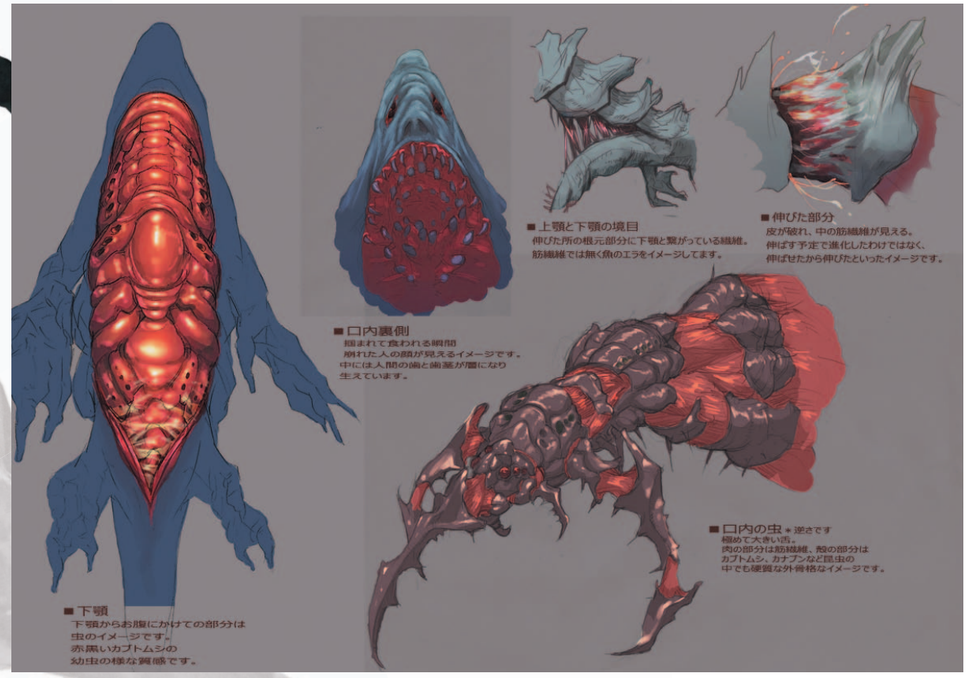
Questa arma bio-organica ha la forma di uno squalo gigante, ma in realtà si tratta di un umano esposto al virus C. Ha sviluppato organi sensoriali evoluti con cui percepisce il moto delle onde e i movimenti nell'acqua. Una volta che individua un umano o uno zombi nelle vicinanze, vi si avventa con violenza. È quasi completamente cieco e sordo, perciò ignora tutto ciò che non si muove, come i cadaveri alla deriva.

COMMENTO DEL CREATORE

Questa creatura aveva un'ispirazione piuttosto diretta: uno squalo che nuota nell'acqua. Trattandosi di un essere umano mutato dopo l'esposizione al virus C, abbiamo mantenuto alcune parti del corpo umano. Guardando i dettagli a P.57, si può notare come le pinne anteriori ricordino le braccia di un uomo, con le punte che mantengono la forma delle dita. Ci siamo impegnati di continuo per mantenere questo tipo di caratteristiche umane. 【Nakaoka】

>> Design definitivo e dettagli 1

>> Dettagli 2

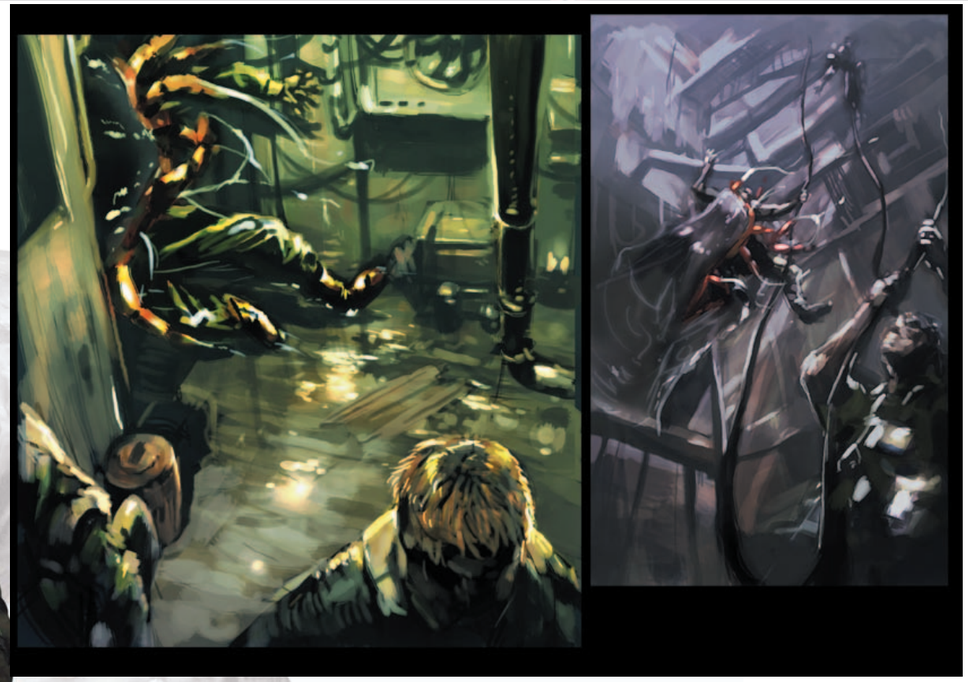


Iluzija

Una creatura simile a un serpente gigante, in grado di sfondare le pareti per muoversi liberamente all'interno degli edifici. Quando avvista la preda, si infervora e secerne un liquido che riflette la luce esterna, consentendogli di mimetizzarsi nell'ambiente e di colpire non visto.

COMMENTO DEL CREATORE

Il concept per questa creatura era di realizzare un grosso serpente in grado di diventare invisibile. Pur simile a un serpente, deriva da un essere umano proprio come il Brzak, perciò occhi e spina dorsale mantengono un aspetto umanoide.【Nakaoka】



>> Bozzetto

COMMENTO DEL CREATORE

Il bozzetto in alto è servito per valutare la stazza del serpente prima di finalizzare il design. Le due immagini più sotto invece provengono dal progetto preliminare di una scena in cui gli agenti BSAA venivano catturati e trascinati via.【Nakaoka】

USTANAK

Una creatura inviata dalla Neo-Umbrella per catturare Jake, il cui nome significa "rivolta" in serbo. Ha un corpo praticamente impenetrabile, una forza travolgente, e un braccio destro su cui è possibile fissare i dispositivi più adatti a ciascuna situazione. La sua schiena produce i cosiddetti "Okos", piccoli esseri che ne condividono la rete nervosa e che fungono da occhi aggiuntivi.

>> Braccio trivella

COMMENTO DEL CREATORE

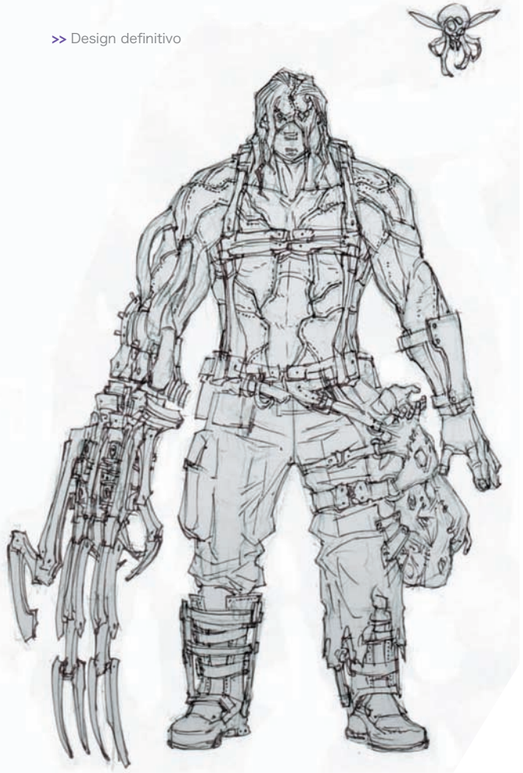
Piuttosto simile a "Nemesis", un nemico degli episodi precedenti della serie, L'Ustanak da' la caccia a Jake con una dedizione assoluta ed è molto grande e temibile, in modo da dare filo da torcere anche al letale Jake.【Kuroyabu】

>>Braccio meccanico

>> Cannone gatling

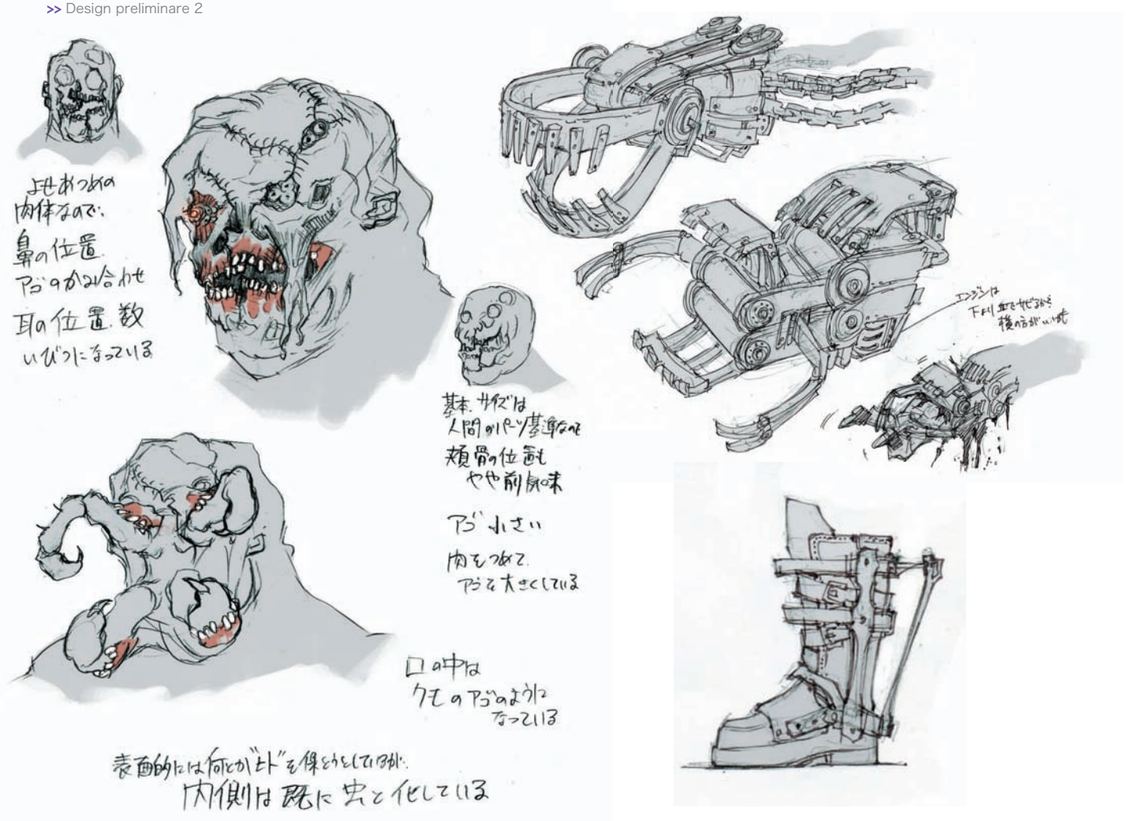
>> Oko

>> Design definitivo

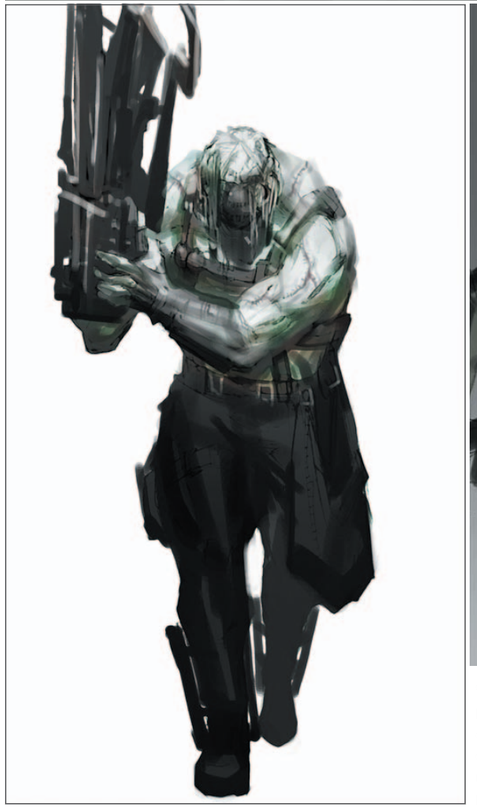


>> Design preliminare 1

>> Design preliminare 2



>> Design preliminare 3



COMMENTO DEL CREATORE

La parola d'ordine per questo design era "Demone bianco", e questo ci ha spinto a inserire numerosi elementi esterni di colore bianco. Pur differenziandolo dal Nemesis, abbiamo voluto omaggiare i titoli precedenti mantenendo una struttura facciale simile, con un patchwork di brandelli di pelle provenienti da altri umani. 【Kuroyabu】